

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Definisi Pengembangan

Undang-undang Republik Indonesia Nomer 18 tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan adalah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Setyosari, 2013 : 222-232).

Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, terencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan, suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan sebagai bakat atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu, dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri (Iskandar Wiryokusumo dalam Afriliansari : 2014).

Dari pendapat ahli yang sudah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwasannya pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara

Sadar, terencana, dan terarah untuk membuat atau memperbaiki sesuatu sehingga menjadi produk yang semakin menarik dan bermanfaat untuk meningkatkan dan mendukung serta meningkatkan kualitas dan kuantitas sebagai upaya menciptakan mutu pendidikan yang lebih baik.

2. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pembelajaran. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi (Permendikbud No. 57 Tahun 2014). Sedangkan menurut Majid (2014: 87) Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan siswa akan belajar lebih baik dan bermakna.

Pembelajaran tematik integrative merupakan hal pokok yang ada pada kurikulum 2013 yang digunakan sebagai upaya penyederhanaan serta disiapkan dalam menciptakan penerus bangsa yang mampu dan siap dalam menghadapi masa depan (Komara 2016 : 83). Pendapat lain mengatakan pembelajaran tematik dapat menyatukan konsep satu dengan

konsep yang lain sehingga menjadi pembelajaran yang terpadu dengan menggabungkan pembelajaran sehingga menjadi bermakna bagi peserta didik (Majid 2014 : 47). Adapun uraian yang menjelaskan tentang pembelajaran tematik yaitu pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang tersusun dan terpadu dengan menggabungkan tema dengan tema yang lain sehingga pembelajaran peserta didik lebih bermakna (Pebrian dkk: 2017)

Berdasarkan para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema dan subtema untuk mengaitkan mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya. Pembelajaran tematik sering juga disebut sebagai pebelajaran terpadu. Pembelajaran tematik juga dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya sendiri.

b. Landasan Pembelajaran Tematik

Landasan pembelajaran tematik menurut pendapat Majid (2014: 87-88) meliputi :

1. Landasan filosofis

Pembelajaran tematik tidak leps dari tiga aliran filsafat, yaitu: progresivisme, konstruktivisme, dan humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suara yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa. Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa (*direct experience*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Manusia

mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungannya. Pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada anak, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing siswa. Pengetahuan bukan sesuatu yang mudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terusmenerus. Aliran humanisme melihat siswa dari segi keunikan, kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya.

Pembelajaran tematik tidak lepas dari tiga unsur filsafat yaitu progresivisme, konstruktivisme, dan humanisme. Progresivisme merupakan filsafat pendidikan modern yang mengutamakan pendidikan sekolah berpusat pada siswa dan pendidik hanya sebatas fasilitator atau pembimbing. Konstruktivisme merupakan aktifitas yang aktif, dimana peserta didik membina sendiri pengetahuannya. Sedangkan Humanisme dalam dunia pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kemampuan dalam belajar.

2. Landasan psikologis

Pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan siswa dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal 15 bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya.

3. Landasan Yuridis

Pembelajaran tematik menurut (Majid, 2014:88) selalu menggunakan kebijakan serta peraturan dari pemerintah yang sudah dicantumkan dalam Undang-Undang Nomor. 23 tahun 2003 pasal 9 yang membahas tentang perlindungan anak, bahwa setiap anak mempunyai hak untuk memperoleh pendidikan dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya.

3. Kompetensi Inti Kompetensi Dasar

Tabel 2.1 Kompetensi Inti Pembelajaran Tematik kelas IV

No	Kompetensi Inti
1	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Sumber : Kemendikbud 2017

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar Tema 6 Subtema 1

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar
PPKn
1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama dimasyarakat sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.
2.3 Bersikap toleran dalam keragaman umat beragama dimasyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.
3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari
Bahasa Indonesia
3.6 Menggali dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
4.6 melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.
SBdP
3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.
4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.

Sumber : Kemendikbud 2017

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Asal usul media yaitu dari bahasa latin yang artinya “*medium*”. Secara harfiah, mempunyai makna “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah bagian dari hal atau sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, dengan cara merangsang dan menimbulkan daya pikat kepada peserta didik yang akhirnya mengakibatkan terjadinya kegiatan belajar mengajar (Haryono 2015:48). Adapun definisi lain dari media, yaitu alat yang digunakan untuk menyalurkan berita dan informasi dalam kegiatan dan informasi dalam kegiatan interaksi proses pembelajaran (Sutikno dalam Haryono 2015:50)

Media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari sumber atau penerima (Uno dan Lamatenggo, 2010:122). Media merupakan alat yang mempunyai fungsi sebagai penyalur informasi dan juga dapat merangsang pikiran, perasaan, informan dan penerima (Asnawir dan Usman 2002:11).

Media merupakan salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika di implementasikan ke dalam proses pembelajaran, (Rusman, 2012:160). Media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran. Sedangkan menurut Heinicha (dalam Rusman 2012:159) media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Adapun definisi lain dari media, yaitu alat yang digunakan untuk menyalurkan berita dan informasi dalam kegiatan interaksi proses pembelajaran (Sutikno dalam Haryono 2015:50).

Berdasarkan para ahli diatas media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dikelas dan membantu menumbuhkan minat belajar siswa untuk tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran terbagi menjadi dua yaitu media pembelajaran tradisional dan media pembelajaran modern. Media tradisional dikenal juga sebagai media rakyat. Media tradisional merupakan media yang verbal, gerakan, lisan dan visual yang dikenal atau diakrabi rakyat, diterima oleh mereka, dan diperdegarkan untuk mereka dengan maksud untuk menghibur, sedangkan media modern merupakan media yang mengikuti perkembangan zaman, teknologi dan social budaya.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk tercapai tujuan pembelajaran. Menurut Haryono, (2015:48) media dapat disajikan sebagai pengantar pesan yang abstrak kepada peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran hal yang abstrak bisa dijadikan hal yang nyata. Adapun manfaat lain dari media pembelajaran yaitu memperjelas materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi nyata. Menjadikan peserta didik mampu menangkap makna dari pembelajaran sehingga memudahkan dalam kegiatan belajar dan akan memunculkan semangat serta gairah pada saat kegiatan belajar mengajar (Haryono 2015:49).

Berdasarkan paparan diatas manfaat media pembelajaran adalah untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa memahami materi secara cepat. Media pembelajaran ini sangatlah

berguna dalam melakukan pembelajaran dikelas karna dapat menarik minat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dikelas.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran berdasarkan jenisnya dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, diantaranya: (1) perancangan media secara khusus dengan memperhatikan sumber belajar (2) media yang digunakan berdasarkan kemanfaatannya dan sumber belajar yang berdasarkan tempat. Sedangkan media pembelajaran berdasarkan pembuatannya dapat dibedakan menjadi: (1) bendanyata yang menyerupai bentuk aslinya yang dinamakan dengan alat peraga (2) media TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) media yang mengembangkan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi) (Haryono 2015:51-53).

Berdasarkan paparan diatas jenis media pembelajaran dibedakan menjadi dua, yang pertama perancangan media secara khusus dan berdasarkan kemanfaatannya. Sedangkan media berdasarkan pembuatannya media dibagi menjadi dua, yang pertama berdasarkan benda nyata (alat peraga) dan berdasarkan teknologi (IPTEK).

5. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia secara sederhana merupakan kombinasi dari tulisan, animasi, kartun serta gambar dengan menggunakan bantuan computer untuk dijadikan penggerak dari media tersebut, (Azhar 2011 : 170). Sedangkan menurut Munir (2012:11) Media Interaktif yaitu suatu kumpulan atau gabungan dari beberapa komponen multimedia seperti teks,

gambar, video, kartun, sedangkan terjadinya hubungan timbale balik antara pengguna dengan computer dinamakan dengan interaktif.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa media interaktif yaitu media dengan penggabungan beberapa komponen yang didesain sesuai karakteristik peserta didik, supaya pencapaian pesan dilakukan lebih menarik lagi dan menimbulkan hubungan timbale balik antara pengguna dengan media.

b. Unsur-Unsur Multimedia

Terdapat beberapa unsur multimedia interaktif yang dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu dengan: (1) teks yang merupakan kombinasi kata menjadi kalimat, (2) gambar yang merupakan sebuah cara agar memahami peserta didik dalam pembelajaran, (3) video atau animasi merupakan sebuah gambar bergerak yang diciptakan untuk media pembelajaran, (4) musik merupakan bunyi atau suara yang mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik (Munir 2012:173)

Berdasarkan dari paparan di atas yaitu unsur – unsur media tersebut dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang diberikan oleh guru, unsur – unsur media sangat bervariasi mulai dari teks, gambar, video dan musik sangat perlu untuk menciptakan suasana menyenangkan didalam kelas itu sendiri, dengan adanya media interaktif siswa tidak lagi booring dalam hal belajar didalam ruangan atau kelas.

c. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Interaktif

Media interaktif juga memiliki kelemahan dan kelebihan. Dijelaskan bahwa kelebihan dari multimedia interaktif sebagai berikut: (1) ketertarikan

untuk mencoba dan latihan yang tinggi (2) meningkatkan kreatifitas peserta didik, (3) visualisasi informasi (4) sangat fleksibel terhadap ruang serta waktu (5) terdapat stimulus kemudian munculah respon atau tindakan (6) menumbuhkan semangat belajar peserta didik (7) visusalisasi relevan degan materi (8) perbandingan antara kalimat, gambar, kartun, suara, audio, video, dan animasi perbandingan teks, visual (grafis, video, film, animasi) dan audio (9) kemenarikan dalam pengemasan media interaktif (Susilana dan Riyana 2007: 129-130). Sedangkan Multimedia interaktif juga memiliki beberapa kelemahan yang dijelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif akan menjadikan peserta didik menjadi individualis, sehingga bertentangan dengan tujuan Pendidikan, karena peserta didik dalam belajar dikontrol untuk menjadi individualis sehingga tidak terjadi kontak sosial dengan temannya (Munir 2012 : 123).

Berdasarkan paparan diatas tentang kelemahan dan kelebihan multimedia interaktif, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari multimedia interaktif lebih banyak dari kekurangannya, sehingga multimedia interaktif dapat dijadikan media pembelajaran. Untuk kelebihan media interaktif itu sendiri yaitu anak lebih tertarik untuk mencoba media tersebut, siswa lebih kreatif, media tidak mekakan tempat dan waktu, sangat menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar. Sedangkan kelemahan dari media interaktif sendiri yaitu Siswa lebih merasa individual dalam belajar dan susah untuk bersosialisasi dengan teman-temannya

6. Media Interaktif Rucicit

Media rucicit (rumah cita-citaku) ini didesign khusus yaitu menggunakan multimedia interaktif guna membantu siswa lebih mengenal tentang teknologi masa kini. Media rucicit mengombinasi animasi, teks, gambar, dan audio visual. Materi yang akan dijelaskan disajikan dalam bentuk animasi yang diolah menggunakan aplikasi *Unity 2D*. Bagi pengguna yang ingin menggunakan media ini tapi belum memiliki aplikasi *Unity 2D*, karena media ini sudah bisa digunakan di ponsel, sehingga dapat digunakan secara mudah.

Multimedia berasal dari kata multi yang merupakan bahasa latin artinya banyak/bermacam-macam dan medium yang juga dari bahasa latin memiliki arti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Rachmat dan Alpone, 2005/2006).

Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli diantaranya:

- a. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002)
- b. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Robin dan Linda, 2001)
- c. Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter (2001) adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan

teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

- d. Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik (Wahono, 2007)
- e. Multimedia merupakan kombinasi dari data text, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi (Zeembry, 2008)
- f. Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia (Zeembry, 2008).

Kuis interaktif tergolong sebagai media pembelajaran berbasis komputer, sebagaimana dikemukakan oleh Arsyad (2011: 100):

Kuis interaktif dapat digolongkan menjadi media berbasis computer karena dalam proses penggunaannya dibutuhkan komputer. Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai materi pelajaran secara mandiri

Kesimpulan dari beberapa teori diatas bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, grafik, audio dan interaksi dan digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari pengirim ke penerima informasi.

7. Karakteristik Siswa di Kelas Rendah

Tingkat kelas disekolah dasar dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dar kelas satu, dua, dan tiga. Sedangkan kelas tinggi terdiri dari kelas empat, lima, dan enam (Supandi, 1992: 44).

Anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret. Pada usia tersebut siswa mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut: (1) Mulai memandang dunia secara objektif, (2) Mulai berpikir secara operasional, (3) Mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklarifikasi benda-benda, (4) Membentuk dan mempergunakan hubungan, aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, (5) Memahami konsep substansi, volume, zat cair, panjang, lebar, luas dan berat.

8. Karakteristik Siswa di Kelas Tinggi

Beberapa karakteristik sifat anak pada masa ini adalah: (1) Adanya minat terhadap kehidupan yang konkret, (2) Amat realistic, ingin tahu dan ingin belajar, (3) Menjelang masa akhir telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya factor-faktor, (4) Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya, (5) Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk bermain bersama.

Kesimpulan diatas dapat disimpulkan bahawa karakteristik peserta didik sekolah dasar merupakan semua watak yang nyata dan timbul dalam suatu tindakan peserta didik dalam kehidupannya setiap hari. Sehingga, watak dan perbuatan manusia tidak akan lepas dari kodrat dan sifat, Maka tidak heran jika bentuk dan karakteristik siswa juga berbeda-beda.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menerapkan media jenis Multimedia. Penelitian yang direncanakan oleh penulis harus memiliki keterkaitan penelitian terdahulu,

akan tetapi penulis harus menjaga keoriginalitas dalam mengembangkan media ini. Berikut ini adalah perbedaan penelitian terdahulu dan sekarang.

Penelitian oleh Georgene L. Trroseth, Collen E. Russo & Gabrielle A. Strouse (2016) dengan judul "What's next for research on young children's interactive media?" Dengan persamaan dan kesamaan yang dilakukan keduanya adalah penelitian menunjukkan tentang pentingnya interaksi social langsung pada sekolah dasar.

Penelitian oleh Siti Namiroh, M. Syarif Soemantri, Robinson Situmorang (2019) dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar" Dengan kesamaan Persamaan yang dilakukan dari keduanya adalah menghasilkan produk multimedia yang sama pada sekolah dasar.

Pada penelitian oleh Kuncahyono, Sudarmiatin (2018) dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" dengan kesamaan Persamaan yang dilakukan dari keduanya menghasilkan media interaktif tematik yang valid.

Perbedaan penelitian terdahulu dan sekarang adalah penelitian terdahulu merupakan penelitian analisis tentang media interaktif berbasis Adobe Flash pada anak sekolah dasar, sedangkan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan media berjenis multimedia berbasis Unity 2D untuk kelas IV Sekolah dasar.

Tabel 2.3 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama/Tahun/Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Penelitian oleh Georgene L. Trroseth, Collen E. Russo & Gabrielle A. Strouse/(2016)/"What's next for research on young children's interactive media?"	tentang pentingnya interaksi social langsung pada sekolah dasar.	Dalam media ini menggunakan obrolan video, layar sentuh dan permainan elektronik.
2	Siti Namiroh, M. Syarif Soemantri, Robinson Situmorang/2019/Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar	Persamaan yang dilakukan dari keduanya adalah menghasilkan produk multimedia yang sama pada sekolah dasar	Perbedaan yang dilakukan dari keduanya menggunakan metode Dick And Carey
3	Kuncahyono, Sudarmiatin/2018/Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Indahnya Negriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Persamaan yang dilakukan dari keduanya menghasilkan media interaktif tematik yang valid	Perbedaan yang dilakukan dari keduanya menggunakan model ASSURE

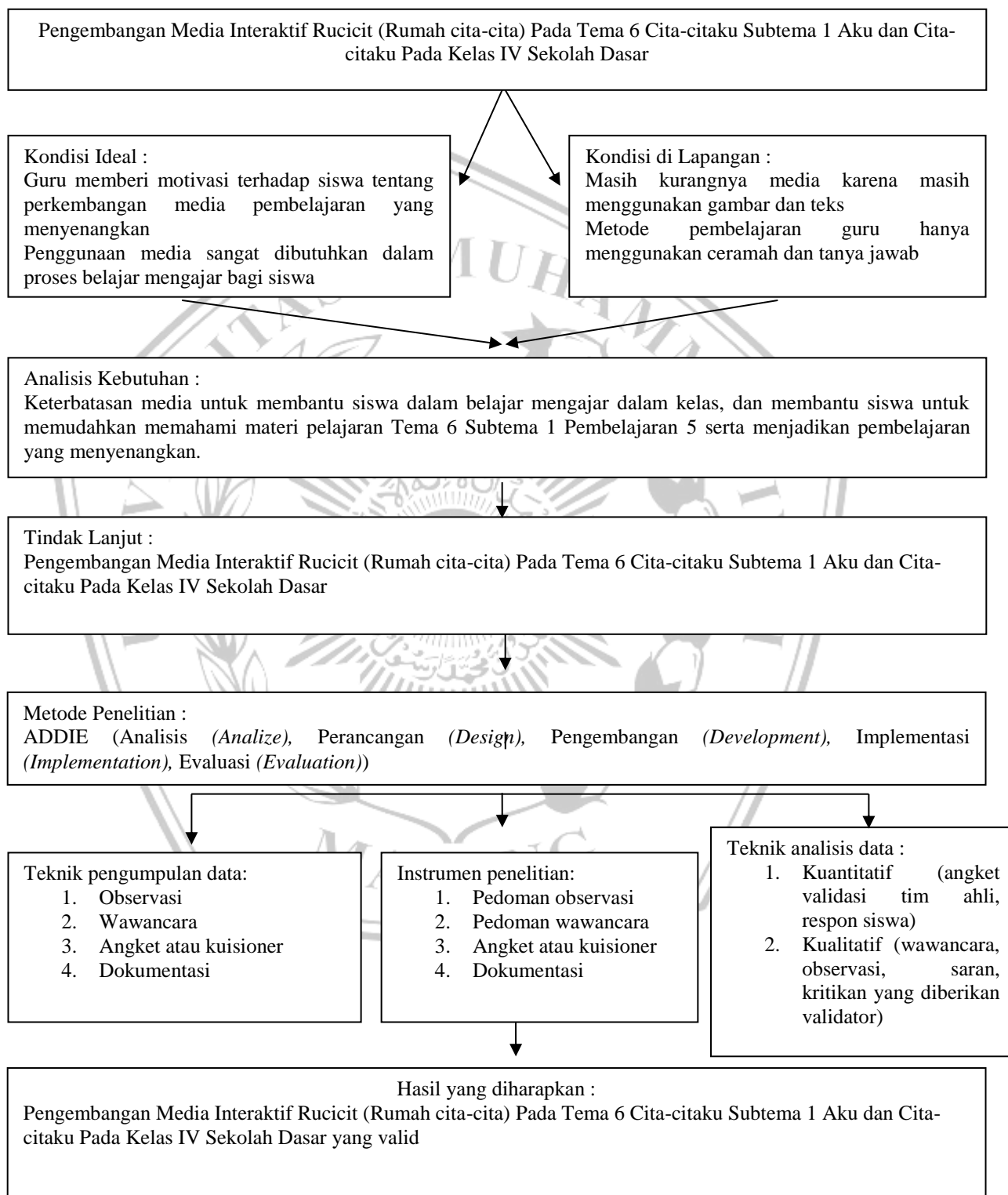
Sumber : Olahan penulis



C. Kerangka Pikir

Pengembangan Media Interaktif Rucicit (Rumah cita-cita) Pada Tema 6 Cita-citaku

Subtema 1 Aku dan Cita-citaku Pada Kelas IV Sekolah Dasar



Gambar 2.1 Kerangka pikir